LAST NINJA II
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

LAST NINJA II es un juego de interacción del género fantástico. Sus características son: estilo de aventura acción dinámica en la pantalla y un alto grado de control del jugador.

Hemos incorporado muchas cosas nuevas a este juego. Por ejemplo, jugar contra-reloj o tener una puntuación con la que comparar tu actuación.

Para que disfrutes al máximo de este juego te sugerimos que leas TODAS las instrucciones (y la historia). Esto no es simplemente un juego de acción.

Más tarde, en este folleto, te daremos, algunos consejos para empezar.

Los Ninja, conocidos como Los Guerreros Místicos de la Sombra, eran la fuerza de lucha de élite del Siglo Noveno Feudal Japonés. Estaban dedicados a convertir sus cuerpos en máquinas de matar. Sus atributos eran muchos y variados; eran maestros en el manejo de las armas, el asesinato y la invisibilidad, y muchos creían que controlaban lo sobrenatural. Un verdadero maestro del arte Ninjutsu puede incluso anticiparse a los movimientos del oponente... y a sus pensamientos.

Para alcanzar este nivel de habilidad todos los iniciados tienen que pasar por años de riguroso entrenamiento. La correcta aplicación de estas habilidades requiere adiestramiento, destreza y un total control de la mente. Los estudiantes de las Artes Ninja intentan alcanzar el estado de perfección y acercamiento a su dios. Así, pues, las disciplinas de lucha de las artes marciales se ha convertido en el camino más alto y más honorable hacia la perfección. Desgraciadamente algunos Ninja abusaron de sus poderes...

Los Ninja fueron casi extinguidos durante el siglo doce. Pero ahora han vuelto y más poderosos que nunca... ¡Han vuelto para vengarse!

La lucha con el malvado Shogun, Kunitoki, se ha tomado sus víctimas. Durante muchos meses, después de recuperar el control sobre la isla de Lin Fen, Armakuni, el nuevo maestro de Ninjutsu, cayó en una gran depresión por la pérdida de sus hermanos. Reflexionó una y otra vez sobre su batalla contra Kunitoki y llegó siempre a la misma conclusión: sólo había sido el final de una gran batalla, pero no de la guerra.

Después de más de un año de languidecer en Lin Fen, Armakuni estaba preparado para devolver el camino de los Guerreros de la Sombra a su antigua gloria. Con los pergaminos Koga en su poder, todo lo que Armakuni necesitaba ahora eran las disciplinas para seguir su guía y las enseñanzas de los antiguos manuscritos.

A medida que se extendió la noticia de que había un nuevo maestro que tenía los pergaminos y que estaba a punto de empezar a entrenar empezaron a llegar hombres. Eran los hijos de la élite luchadora de los Samurais.

Una nueva orden de Ninjas feu tomando forma lentamente. Pero esta vez el entrenamiento iba a ser más intenso que nunca antes. Nunca serían cogidos con la guardia baja y vencidos sin honor.

Durante una sesión de entrenamiento del Círculo Interior, la élite de la élite de maestros, un extraño sentimiento se cernió sobre la clase. Era como si el tiempo se hubiera detenido súbitamente, como si fueran las únicas personas que quedaban en el mundo. A medida que Armakuni salía de su posición de meditación, una extraña luz palpitante lo envolvió. Al ver esto, la clase intentó ir a ayudar a Armakuni. Pero estaban clavados en sus posiciones, nadie se pudo mover.

La intensidad de la luz creció alrededor de Armakuni hasta que la escena fue tan brillante que tuvieron que cubrirse los ojos. Cuando la luz se extinguió y finalmente desapareció, los estudiantes se pudieron volver a mover. Pero ¿qué había pasado? ¿Dónde estaba el maestro?

¿"Qué está pasando?", gritó Armakuni. Pero nadie podía oírle.

Era como si fuese invisible y estuviera en una caja aislada. ¿Por qué no iba la clase en su ayuda y le liberaban? ¿Por qué sentía ,iedo si dentro de él todo era calma, como en la profundidad de los mares? ¿Qué juego era el que los antiguos estaban jugando con él? Sus preguntas no encontraron respuésta a medida que se sumía en la inconsciencia.

Lentamente Armakuni fue saliendo de su profundo sueño, de regreso a donde se sentía seguro. A medida que forzaba a sus ojos a abrirse se sorprendió con una visión para la que sus experiencias no podían haberle preparado.

Armakuni estaba ahora de pie en un duro suelo de madera rodeado por varios objetos que le recordaban vagamente a instrumentos musicales. Detrás de él había una cortina ligeramente dividida por la mitad. A medida que intentaba enfocar sus ojos en los alrededores su mente empezó a girar.

Vio extrañas y gigantescas formas, todas cubiertas con espejos que casi alcanzaban las puertas del cielo.

¿"Dónde estoy?", gritó Armakuni. Intentando controlar sus emociones hizo acopio de todas sus reservas de coraje. Debía encontrar sentido a toda la locura que le rodeaba. Meditó un momento y súbitamente experimentó una escalofriante sensación. Había una fuerza en esa tierra una fuerza que no había sentido desde la batalla final con el malvado Shogun Kunitoki.

¿"Podía él estar allí?" ¿"Había algún truco cruel que los había llevado a que estuvieran juntos una vez más?" A medida que estos pensamientos pasaban por su mente, Armakuni empezó a darse cuenta de que sus destinos estarían siempre entrecruzados, y que cuando alguna fuerza malvada intentara oprimir a la humanidad, Armakuni sería el que tenía que defenderla.

La preocupación más inmediata de Armakuni era explorar sus alrededores. Debía encontrar algún medio para defenderse contra los peligros desconocidos que había delante de él. Aunque Armakuni había sido sacado de su tiempo con nada más que las ropas que llevaba, tenía total confianza en sus habilidades.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Instala tu sistema de ordenador como se detalla en tu manual del usuario. Asegúrate de que los periféricos esenciales, como cartuchos, impresora, etc., están desconectados. Si no haces esto, puedes tener dificultades al cargar.

1. Si estás usando tu Commodore 64/128 con la versión cassette de LAST NINJA II...

Conecta tu cassette y enciende tu ordenador y tu TV/monitor. Los propietarios del C128 deben de seleccionar el modo C64 tecleando GO64, pulsando RETURN, luego Y y de nuevo RETURN.

Mete la cinta LAST NINJA II en el cassette, asegurándote de que está completamente rebobinada.

Mantén apretadas las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Entonces pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará ahora.

Mira la sección de instrucciones de multicarga en este manual.

2. Si estás usando tu Amstrad CPC 464, 664 ó 6128 con la versión en casette de LAST NINJA II...

Conecta tu TV/monitor y tu ordenador.

Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada, debes de conectar ahora un cassette compatible con tu ordenador. Entonces teclea 'I' TAPE y pulsa RETURN. Ahora tu ordenador estará listo para cargar datos desde la cinta. Para obtener el símbolo 'I' pulsa la tecla SHIFT y la tecla @ al mismo tiempo.

Mete la cinta LAST NINJA en el cassette. Asegúrate de que la parte etiquetada de la cinta está mirando hacia arriba y que la cinta está totalmente rebobinada.

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER al mismo tiempo. Entonces pulsa el botón PLAY en tu cassette. El juego entonces se cargará.

Mira la sección de instrucciones multicarga de este manual.

3. Si estás usando tu Amstrad CPC 464, 664 ó 6128 con la versión en disco de LAST NINJA II...

Si tu ordenador tiene un disco incorporado, primero desconecta el ordenador y conecta una unidad de disco compatible con él. Ahora conecta la unidad de disco y el ordenador. Entonces teclea 'I' DISK y pulsa RETURN. Ahora tu ordenador estará listo para cargar datos desde el disco. Para obtener el símbolo 'I' pulsa las teclas SHIFT y @ al mismo tiempo.

Mete el disco LAST NINJA II en tu unidad de disco con la parte etiquetada hacia arriba.

Teclea RUN" DISC y pulsa la tecla ENTER.

Mira la sección de instrucciones multicarga en este manual.

4. Si estás usando tu ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 con la versión en cassette de LAST NINJA II...

Conecta tu cassette a tu Spectrum como se indica en el manual del usuario. Conecta tu TV/monitor, cassette y ordenador. Si tu Spectrum muestra ahora una pantalla de menú, puedes seleccionar 48K o 128K Basic.

Mete la cinta LAST NINJA II en el cassette con la cara etiquetada mirando hacia arriba. Asegúrate de que la cinta está rebobinada.

Teclea LOAD"" y entonces pulsa ENTER. Ahora pulsa el botón PLAY en el cassette. El juego se cargará ahora.

Mira la sección de instrucciones multicarga en este manual.

INSTRUCCIONES MULTICARGA

LAST NINJA II es un juego multicarga. Cada nivel se cargará a medida que tú completes el anterior. Esto significa que para disfrutar de un juego continuo debes de mantener tu cinta LAST NINJA II en el cassette, o tu disco LAST NINJA II en tu unidad de disco, en todo momento durante la sesión de juego. Aparecerá un aviso en la pantalla cuando completes un nivel, indicándote qué es lo siguiente que tienes que hacer.

CONTROLES EN EL TECLADO

Para los propietarios del Commodore

F1: Quitar/poner el sonido.

F3/F5: Circular alrededor del inventario NINJA.

F7: Poner el juego en pausa.

RUN/STOP: Matar al Ninja.

Barra Espaciadora: Circular alrededor de las armas Ninja.

J: Seleccionar la orientación del joystick. Pulsando la tecla J el joystick rotará en 45 grados cada vez que lo pulses. Selecciona las posiciones en las que te sientes más cómodo para jugar. Hay 3 modos; el modo 2 es el normal. Este modo se aplica en las maniobras de Ninja que no sean de lucha.

Para los propietarios del Spectrum y Amstrad

ENTER/SHIFT: Circular alrededor del inventario Ninja.

Barra Espaciadora: Circular alrededor de las armas Ninja.

P: Recoger un objeto.

Q: Matar al Ninja.
H: Poner el juego en pausa.
J: Seleccionar la orientación del joystick. Pulsando la tecla J el joystick rotará su posición en 45 grados cada vez que lo pulses. Selecciona las posiciones en las que te sientes más cómodo para jugar. Hay 3 modos: el modo 2 es el normal. Este modo se aplica en las maniobras de Ninja que no sean de lucha.

Este juego sólo se puede jugar con un joystick. Para los propietarios del Commodore el joystick debe de estar en la puerta 2. Para los propietarios del Spectrum hay que enchufar el joystick en una interfase estándard.

MOVIMIENTO BASICO

Para cambiar la dirección hacia la que el Ninja está mirando mueve el palo del joystick a través de todas la posiciones hasta que estés de cara a la dirección que quieres.